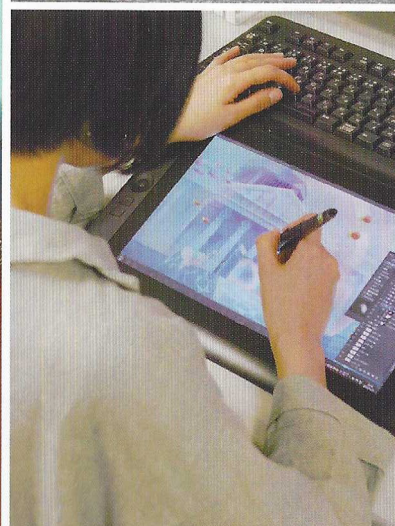
1-UP STUDIO

2018

1-UP STUDIO は
任天堂100%出資の
ゲーム制作会社です。

任天堂に開発協力したタイトルを通じて
当社の業務をご紹介します。

JOB DESCRIPTION

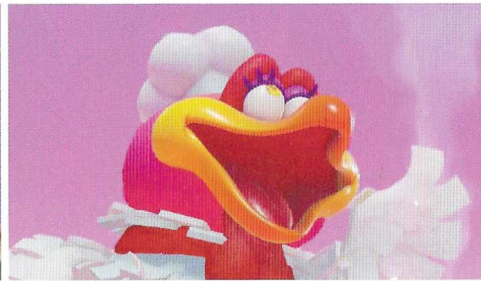
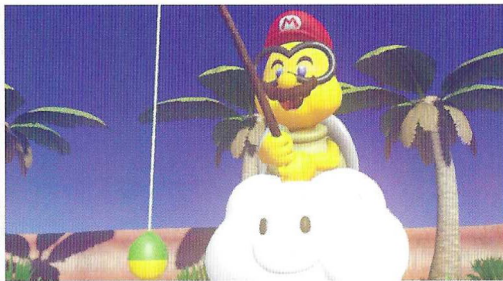
CHARACTER ARTIST
FIELD ARTIST
PLANNER / LEVEL DESIGNER
PROGRAMMER

1-UP STUDIO Inc.

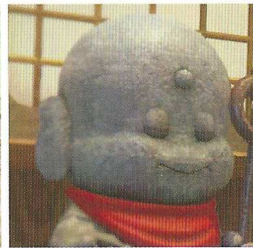
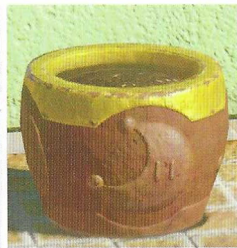
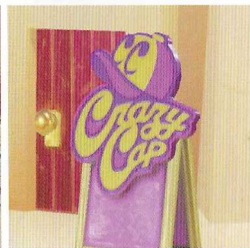
CHARACTER ARTIST
キャラクターデザイナー

キャラクターやオブジェクトをデザインし、3Dモデルやアニメーションを制作します。
遊びの手ごたえも作ることができる仕事です。

1-UP STUDIO が任天堂に開発協力した業務をご紹介しています。

敵も味方も・息を吹き込む。ゲームの顔をつくる。

生きていると思わせるその瞬間をつくりだす

ゲームの中で動き回るキャラクター、そして、遊びには欠かせない数々のギミックオブジェクト。動くものの殆どはキャラクターデザイナーが制作を担当します。キャラクターやオブジェクトを構成する「形」や「動き」などの全ての要素が遊び易さに直結するため、客観的な視点を持ち、多くの人に伝わるデザインやアニメーションを作っていく力が求められます。

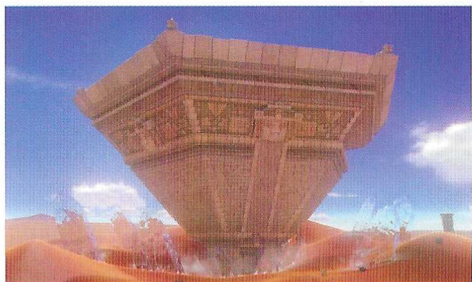
見た目のクオリティを上げるための熱意は当然ながら、様々な職種の人たちと協力して試作と調整を繰り返すため、粘り強さと完成まで導くコミュニケーション能力が必要となります。

1-UP STUDIO が求める人材

キャラクター・オブジェクトのデザインやアニメーションへの興味、知識を深める向上心があり、遊びの提案や試行錯誤を積極的に行うことができる、コミュニケーション能力が高い方。

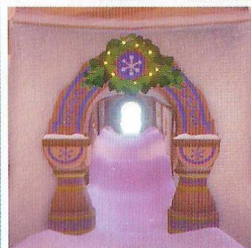
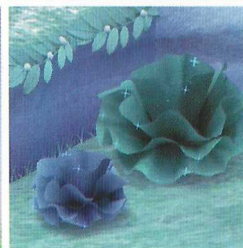
FIELD ARTIST
地形デザイナー

プレイヤーやキャラクターが歩く地形をデザインし、3D モデルを制作します。
ゲーム画面の印象を決める、大きな要素を担う仕事です。

1-UP STUDIO が任天堂に開発協力した業務をご紹介しています。

広大な大陸から小さな部屋まで。ゲームの世界観を作る。

世界観を表現する地形制作の魅力

圧倒的なスケールの大自然や、文明が発展している大きな都市、奥深い洞窟など、数多くのシチュエーションの背景制作を担当します。表現の幅は現実的な物に限らず、デフォルメや抽象的なデザインも表現することがあります。

ステージの中ではランドマークの建造物や道端の小石まで、地形を構成する一つ一つの要素を丁寧にデザインします。造形に加え、サビのついた鉄などの金属や、キラキラと輝く流砂などの質感を丹精を込めて作り込みます。また、プレイヤーを正しい方向に導くための導線作りも大切な仕事です。ステージに関わる全てのデザインを手掛けることができるのが、地形デザイナーの魅力です。

1-UP STUDIO が求める人材

リアル・デフォルメ・抽象的な表現などの幅広いテイストで絵作りができ、レベルデザインなどの遊びの提案にも前向きで、高いコミュニケーション能力でこれらを実現できる方。

PLANNER/LEVEL DESIGNER
プランナー / レベルデザイナー

「遊び」を形作るため、アイデアの限りを尽くしてコースを設計していくのがレベルデザインです。コースの構成要素すべてに関わっていく仕事です。

1-UP STUDIO が任天堂に開発協力した業務をご紹介しています。

調整を重ねて最高のコースを作り上げる

1-UP STUDIO のプランナーは、レベルデザイン（コース作り）が主な仕事です。「遊び」を最優先に、コースを構成するアイデアを考えて、簡単なモデルで地形を作成し、オブジェクト（ギミックや敵・アイテムなど）を配置します。コースに必要なオブジェクトをプランナーが中心となって、作っていくこともあります。

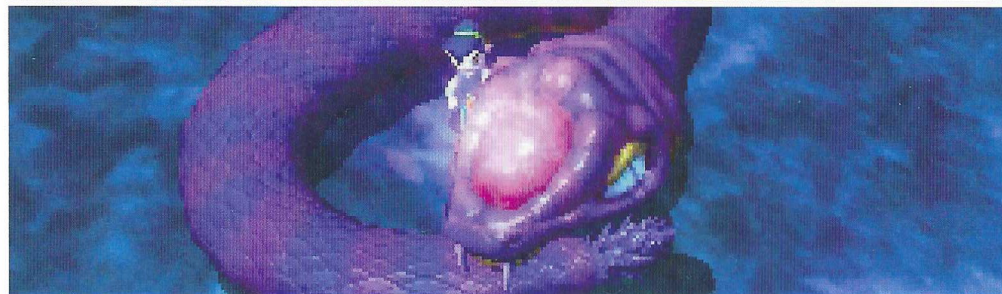
完成までには、何度もテストプレイを繰り返し、調整を重ねていきます。終わりがない仕事ですが試作したコースが土台となり、そこに様々な職種の力が加わって、完成に向っていく工程に最初から最後まで携われることが、醍醐味です。

1-UP STUDIO が求める人材

ステージやオブジェクトの作成において、遊びの意図を各職種の社員に伝えることができ、作業進行のまとめ役として、周囲に積極的に働きかけることができる方。

PROGRAMMER
プログラマー

キャラクターやサウンドのデータから、ゲームを組み上げる仕事です。
プログラムの出来栄えが、ゲームの面白さに大きく影響します。

1-UP STUDIO が任天堂に開発協力した業務をご紹介しています。

誰もが楽しく遊べるゲーム作りを目指して

遊びのアイデア、デザインされたCG・効果音などをプログラムで実現していく仕事です。思い描くように敵を倒せたり、難しい障害でも気持ちよくクリアできるように、常に拘って調整します。出来るだけ楽しんで満足してもらうために、とことん考えることを大切にしています。

自分では面白いと思っていても、他の人がそうとは限りません。そういった沢山の意見と向き合い、柔軟にコミュニケーションを取りながら、アイデアをゲームとして実現していけるのがプログラマーの魅力です。

また、デザイナーの作業環境をサポートするためのツール制作を行うこともあります。

1-UP STUDIO が求める人材

自分のプログラム作業だけでなく、他職種の作業環境の改善にも気を配れる方。プレイヤーを楽しませることにとことん拘ることができる方。

1-UP STUDIO Inc.

CORPORATE INFORMATION
2018

REPRESENTATIVE GREETINGS
OFFICE ATMOSPHERE
TRAINING
HISTORY / RECRUIT

良質なゲーム作りに必要な環境は、「安心」して「個性」を表現できる場所。1-UP STUDIO はそんな職場を目指しています。

社長挨拶

この度は、弊社にご興味をお持ちいただき有難う御座います。2013 年に社名を「1-UPスタジオ株式会社」と改め、組織を一新して再スタート致しました。

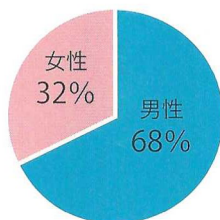
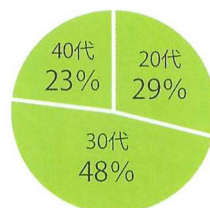
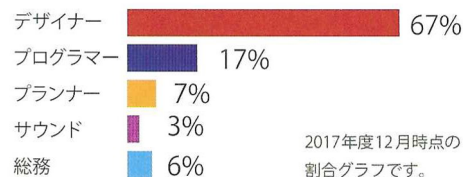
``増える``という前向きな意味が込められた言葉を社名に冠し、一歩一歩着実に成果を積み上げていきたいと考えています。それ故「完成した会社」ではなく、社員一人一人の成長と共に会社も成長の過程にあります。ご縁があって入社される方は一従業員ではなく、``会社を一緒に作っていく``意識のもと、会社の運営面にも積極的に関わってほしいと思います。遊びの創造に対し貪欲な向上心で臨み、お客様に面白いと満足して頂ける商品づくりの為に、社員一同が安心して長く働ける健全な職場環境を維持・構築していきたいと考えています。その為にも一人一人の個性を尊重し、柔軟な思考や豊かな発想力で変化と成長を実現できる会社を目指してまいります。

代表取締役社長　門井 元

Q&A

学生の方からよく
頂くご質問と回答

社員の比率

2017年度12月時点の
割合グラフです。

Q. 任天堂株式会社の100%子会社である特色を教えてください。

A. 共同で開発を行っていますので、少人数でも世界的有名タイトルの開発に携わることができます。親会社と子会社という垣根を越えて、双方向からアイデアの提案を行いますので、責任ある業務に社員もやりがいを感じています。また、安定した経営基盤のもと充実した制作環境で開発が行えます。

Q. 何名ほど採用していますか？

A. ここ数年を見ると、毎年２～３名採用しています。嬉しいことに、新卒入社の社員の退職者は未だに０人で年々社員数は増えています。

Q. 残業は多いですか？

A. ソフトの発売前などの繁忙期は忙しいですが、深夜や泊りの作業は行わないようにしています。平常時は定時退社になります。各リーダーが作業の進捗を管理し、健康面の配慮から自己判断での残業はしない体制になっています。

Q. どのような人が働いていますか？

A. 平均年齢は 33 歳で、最近は女性や既婚者も増え、“子育て”と“仕事”を両立しながら働く社員も多くなりました。近年は美術大学やゲームの専門学校を卒業した社員が増えましたが、必ずしも学歴や専攻は問いません。最初は技術的に不安な面がある場合でも、学生時代に学んだことを活かし、また入社後に経験を重ねて活躍している社員も多くいますので、ご安心ください。

Q. どのような雰囲気の職場ですか？

A. 雑談を交えながらのやり取りなど、積極的にコミュニケーションをとる関係性で和気あいあいとした雰囲気です。一方で、作業に集中するための、個人個人に区切られたブースもあり、メリハリをつけた環境作りをしています。

Webサイトにて Q&A を掲載しております。
http://1-up-studio.jp/ 採用情報→ Q&A

仲間と支え合い、成長する。
個の力とチームの和を大切に。

社内では様々なやり取りが常に行われています。「人が遊ぶものをつくる」ということは自分だけの世界に閉じこもらず常に色々な人からの意見に耳を傾けて仕事をすることが重要です。仕事中でも話し声の絶えない職場です。

STAFF INTERVIEW

新卒入社４年目　地形デザイナー

成長していける

新卒で入社して驚いたのはやはり研修の充実でした。私は日本画専攻で、3Dに関する知識はほぼありませんでしたが、3Dの知識が特になくとも基礎的な力さえあれば、研修を経て一定の実力はついていくものだと実感しました。今回初めてのプロジェクトでアイデア提案から関わらせて頂いたステージも製品に載せることができ、自身の成長を感じています。

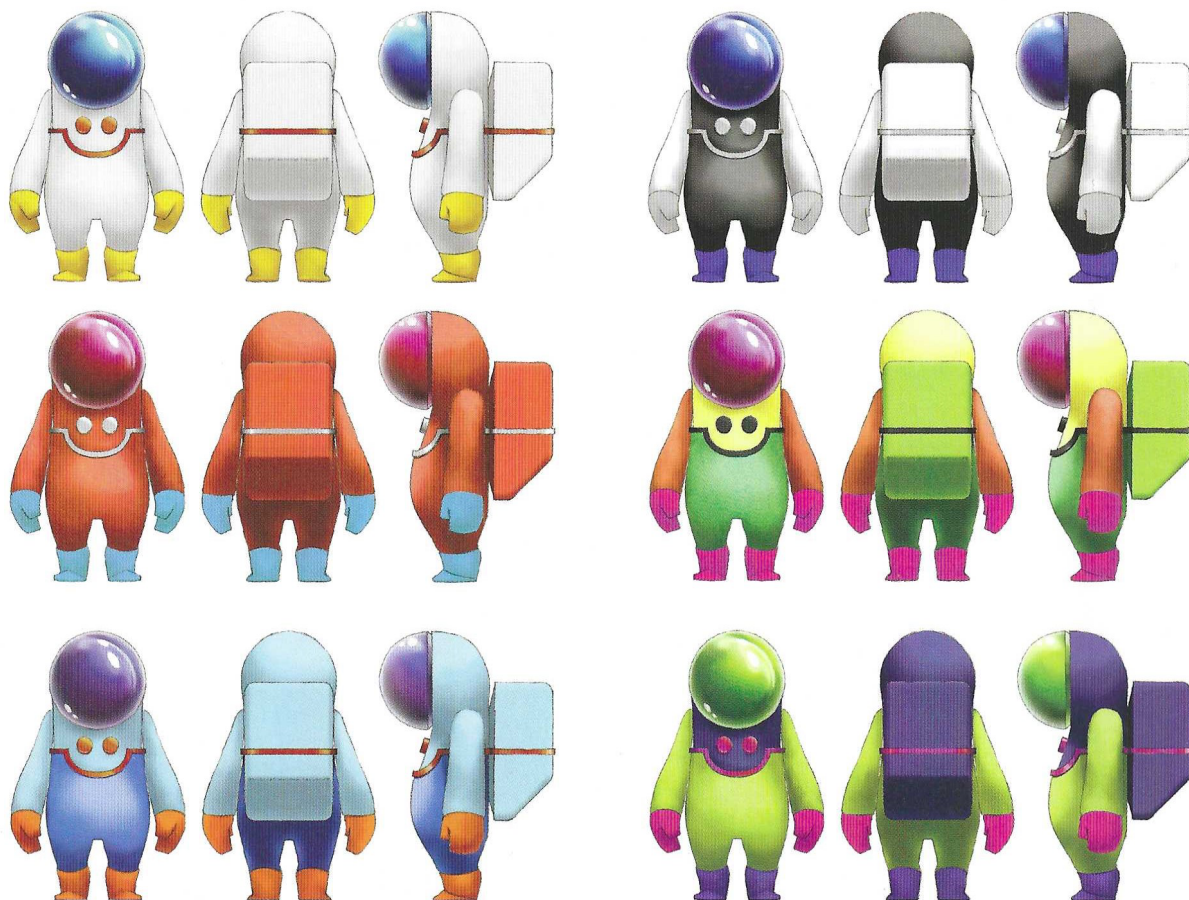
新卒入社５年目　キャラクターデザイナー

もの作りにこだわれる

新卒で入社後プロジェクトを経験し、色々なモデルを作る経験を積むことができました。入社当時と比べて技術の引き出しが広がっていったことを感じています。最近は自分自身でも技術が身についてくることで作るキャラクターの「形」や「質感」また、モデリング工程の効率化などにもこだわりをもって作業ができるようになってきました。

中途入社５年目　地形デザイナー

技術を活かせる

中途入社で3Dに特化したデザイナーとして入社しました。入社して感じたのは、社員同士の風通しがよく色々な技術を惜しみなく共有する文化を感じたことです。スペシャリストの技術や若い方の感性なども社内に共有することで会社全体がレベルアップしていくのを感じていますね。それぞれが持つ良さを活かした仕事ができていると思います。

新人研修

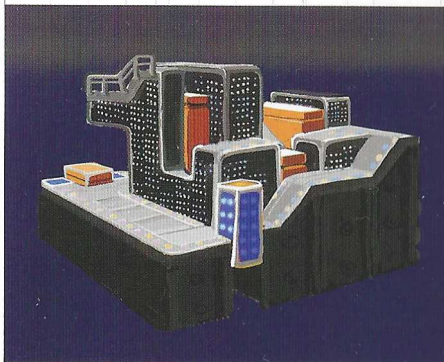
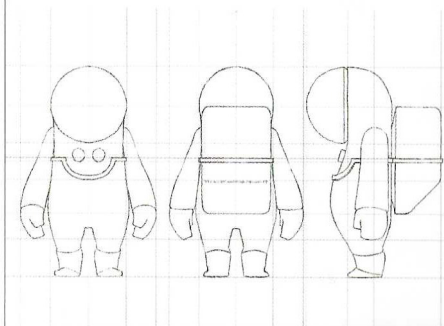
デザインと、遊びをつくる研修。

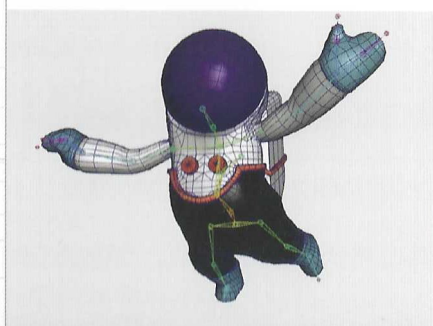
1-UP STUDIO では人材育成に力を入れており、未経験の方でも開発に必要な技術を習得するための丁寧な研修プランを用意しています。入社時の 3D 技術の有無は問いません。各専門分野の研修の他、ビジネスマナーなど社会人基礎研修も行っています。

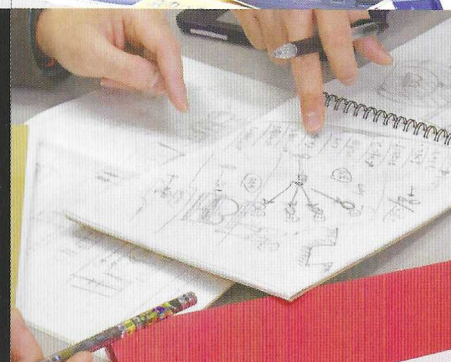
デザイナー研修カリキュラム

およそ６ヶ月の期間をもって、基本の流れを学んでいただきます。

デザイン研修

キャラクターや地形のデザインの工程を学ぶ研修です。アイデアやコンセプトの出し方、開発現場で求められるデザインスケッチのノウハウを学ぶことが出来ます。実際に3Dモデルにする事を目的に、ゲームで動いたときの機能性、魅力的なデザインを模索します。ツールはPhotoshopなどを使用します。

3D研修

キャラクターや地形を3Dモデルで作成する工程を学ぶ研修です。Mayaを使用し、モデリング、アニメーション、出力方法など、ゲーム制作に必要な基礎技術を習得します。ツールの技術だけではなく、コンセプトデザインのイメージを3Dで魅力的に見せる方法やコツなども学ぶことができる研修です。

プランニング研修

"遊び"の仕掛けやコース制作の工程を学ぶ研修です。コース制作ツールを使用し、実際にプレイできるステージの制作をします。人を楽しませることを意識したコースの考え方や、仕掛けのアイデア作りを学びます。プランニングを学ぶことにより、ゲームの遊びに適したデザインを考えることにつながっていきます。

プログラマー・プランナーは別途研修カリキュラムを用意しております。

年	月	内容
2000	6	東京都武蔵野市に「株式会社ブラウニー・ブラウン」設立
2001	12	「マジカルバケーション（任天堂 / 開発担当）」発売
2003	8	「新約 聖剣伝説（スクウェア・エニックス / 開発担当）」発売
2006	4	「MOTHER3（任天堂 / 開発担当）」発売
2007	3	「聖剣伝説 HEROS of MANA（スクウェア・エニックス / 開発担当）」発売
2008	9	「ブルードラゴン プラス（AQ インタラクティブ / 開発担当）」発売
2009	12	「ニンテンドー DSi ウェア『かっぱ道』（任天堂 / 開発担当）」発売
		「レイトン教授と魔神の笛（レベルファイブ）」内のおまけゲーム
		「レイトン教授のロンドンライフ（開発担当）」
2010	1	「リヴリーガーデン（マーベラスエンターテインメント / 開発担当）」発売
2011	11	「スーパーマリオ 3Dランド（任天堂 / 開発協力）」発売
2012	12	「ファンタジーライフ（レベルファイブ / 開発協力）」発売
2013	**2**	**社名を「1-UPスタジオ株式会社」に変更し、東京都千代田区に移転**
	11	**「スーパーマリオ 3Dワールド（任天堂 / 開発協力）」発売**
2014	**11**	**「進め！キノピオ隊長（任天堂 / 開発協力）」発売**
2015	**10**	**「ゼルダの伝説 トライフォース３銃士（任天堂 / 開発協力）」発売**
2017	**10**	**「スーパーマリオ オデッセイ（任天堂 / 開発協力）」発売**

(C)2011 Nintendo

(C)2013 Nintendo

(C)2014 Nintendo

(C)2015 Nintendo

(C)2017 Nintendo

募集職種

キャラクターデザイナー	2D・3DのCGツールを使用して、キャラクターなどのデザインや3Dモデル・アニメーションの制作をします。
地形デザイナー	2D・3DのCGツールを使用して、フィールドのデザインや3Dモデルの制作をします。
プログラマー	キャラクターの挙動などのプログラムや、開発サポートのためのツールの作成を行います。
プランナー (レベルデザイナー)	遊びの提案やコースの制作・難易度の調整をします。

詳　細

募集対象　2019年3月卒業見込みの方

募集期間　2018年3月1日〜
(定員になり次第締め切り)

募集人数　若干名

雇用形態　正社員(6ヶ月間の試用期間あり)

勤務地　東京都千代田区
(最寄駅：飯田橋から徒歩3分)

福利厚生　交通費支給(上限5万円)、産業医面談、
各種社会保険、慶弔見舞金、育児・介護休暇制度、
繁忙期の夜食補助、ベネフィット・ワンサービスなど

勤務時間　9:30〜18:30　休憩1時間

給与　当社規定による(年二回の賞与あり)

休日　土日祝日、夏季休暇、年末年始休暇、年次有給休暇
(2017年度休日実績125日)

応募方法

弊社Webサイトの応募フォームから必要事項に入力し、エントリーしてください。

http://1-up-studio.jp/

会社概要

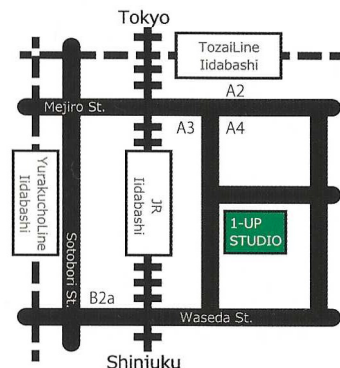
社名　1-UPスタジオ株式会社
1-UP STUDIO Inc.

所在地　〒102-0071 東京都千代田区富士見2-7-2
飯田橋プラーノステージビルディング17階1704号室
TEL 03-3288-2261(代表)　FAX 03-3288-2262

設立　2000年6月

資本金　9000万円

株主　任天堂株式会社(100%子会社)

代表者　代表取締役社長　門井　元
取締役　小泉歓晃(任天堂)
取締役　西田　勝(任天堂)
監査役　山口　太(任天堂)

JR 飯田橋駅　東口・西口より徒歩2分
東京メトロ飯田橋駅　A2・A3・A4・B2a出口より徒歩2分

NEW DONK CITY
POWER
1-UP STUDIO Inc.